Pixeline Skolehjælp

Engelsk

Lær engelsk på begynderniveau

My name is Pixeline

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "Pixeline - Engelsk".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"–knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline - Engelsk" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM afspilleren, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixeline - Engelsk" over på din harddisk.

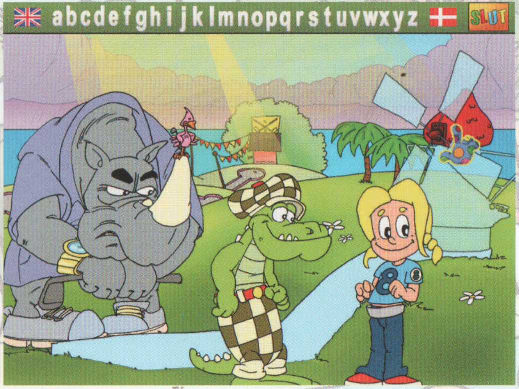
3) Klik på "Pixeline - Engelsk" ikonet.

4) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM afspilleren, når du spiller.

Spil spillet

I menuen ses Pixeline på besøg på Ingolfs minigolfbane. Spillet går ud på at samle det sidste hul på Ingolfs minigolfbane, så Næsehornet Bobby kan spille færdigt. Minigolfbanens sidste hul er udsmykket som en mølle, og den består af fem dele. De fem dele kan samles i tre farver, der svarer til 3 forskellige sværhedsgrader. (Se niveauvalg)

For at samle de fem dele skal der løses de fem opgaver, som du kommer frem til ved at klikke på møllens dele i baggrunden. Når du fører musen hen over et aktivt område, vil Pixelines "hånd" lyse med en gul ring. Når du klikker på området med venstre museknap, bliver du sendt videre til det spil, du har valgt. Hver gang et spil er gennemført, vender du tilbage til menuen, og den mølledel, som du er blevet tildelt i spillet, toner frem på møllen. På den måde vil hele møllen til sidst være samlet.



Niveauvalg

Når man går ind i et spil, fremkommer et niveauvalg, hvor der kan vælges mellem 3 forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste

Topbarren

Øverst på skærmen ligger topbarren.
I topbarren ses hele alfabetet, og et dansk og engelsk flag.
Når du klikker på det engelske flag, og derefter klikker på et bogstav, læser Ingolf bogstavet op på engelsk.
Når du klikker på det danske flag, og derefter klikker på et bogstav, læser Pixeline bogstavet op på dansk.

Afslut spillet

Man afslutter spillet ved at klikke på "SLUT" knappen, som befinder sig i højre side af topbarren, når man befinder sig i menuen.
Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.

Forældre Kontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan man regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.
Man kan også indstille spilletid samt se feedback.
Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder man endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol" – holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at man klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.

Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.
Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

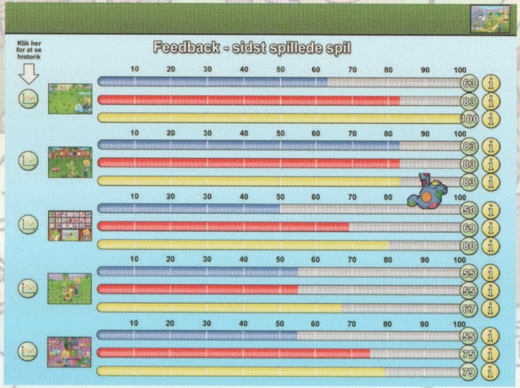
I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om.
Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre kurver, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene. (Se niveauvalg)

Kurverne viser, hvor mange % af opgaverne, som er løst rigtigt.

For enden af kurven kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.

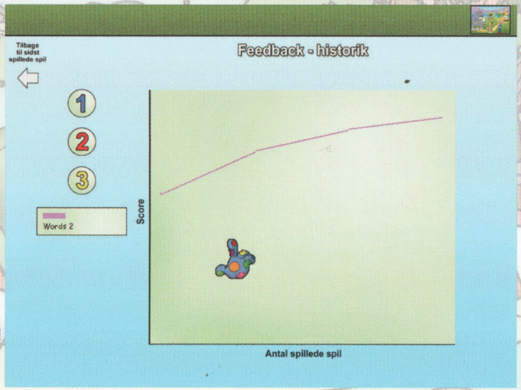


Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper. Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.
Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.
På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.
Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer,
For at se udviklingen indenfor et niveau, klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.
I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold.
I dette eksempel kan man se, at den lilla kurve viser opgaver, som omhandler "Words niv. 2" (Se de enkelte spil)



Du kan vende tilbage til sidst spillede spil ved at klikke på pilen øverst i venstre hjørne, eller afslutte feedbacken ved at klikke på ikonet øverst i højre hjørne.

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback. (Nulstil feedback)

Generelt om spillene

Spillene kan spilles hver for sig i en vilkårlig rækkefølge, men da der er forskel på sværhedsgraden af spillene, vil det være en fordel for nybegyndere at spille nogle spil før andre.
Du kan læse mere om de enkelte spil på de følgende sider.

Følgende spil kan med fordel spilles først for at lære enkelte engelske ord.

Talspil - mølletop
- Du lærer tallene fra 1 - 20 at kende på engelsk.

Lagerhylden - mellemstykke
- Du lærer flere forskellige engelske navneord at kende.

Farvespillet - møllebund
- Du lærer farverne at kende på engelsk.

Følgende spil, som kan være en smule sværere, er bygget op omkring engelske sætninger.

Vendespillet - golfbanen
- Forskellige sætninger på engelsk og dansk skal sammenlignes.

Kiosken - møllevinger
- Du skal finde ting i den farve og det antal, som kunderne beder om.

Farvespil - møllebund

Pixeline har fundet ud af, at bunden til møllen ligger lige midt på den bane, hvor Ingolf står og skyder efter farvede plader.

Spillet går ud på at ramme de farver, som golfboldene beder om.

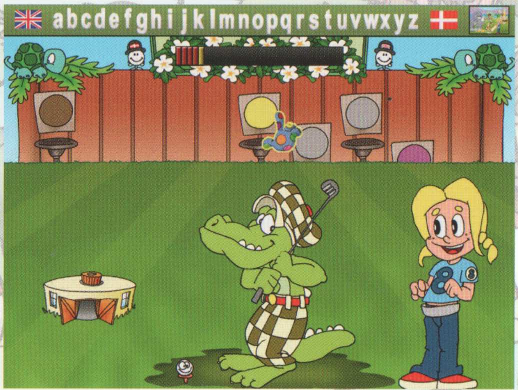
Golfboldene toner frem foran Ingolf.

Pladerne med farver kører op og ned, så det er med at være hurtig til at klikke med musen på den rigtige farve, når den viser sig.

I toppen af skærmen er en tidsmåler, som tæller ned.
Når tiden er udløbet, kommer der ikke flere golfbolde.

Niv. 1: Lær 9 farver at kende - pladerne kører langsomt
Niv. 2: Lær 9 farver at kende - pladerne kører hurtigt
Niv, 3: Lær 13 farver at kende - pladerne kører hurtigt

Spillet er styret med musen.



Talspil - mølletop

Pixeline og Ingolf har fået øje på møllens top ude på golfbanen.
Men de tør ikke hente den, fordi der hele tiden hopper golfbolde ind på banen.

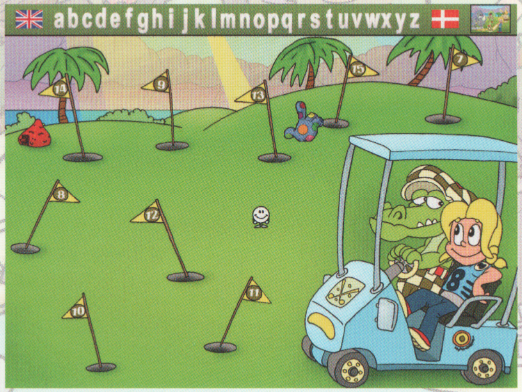
Spillet går ud på at klikke på det hul eller flag, som har det nummer, golfbolden beder om.
Golfbolden taler engelsk.

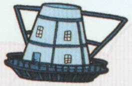
Niv. 1: Du får først tallet at vide på engelsk – men hvis du 3 gange har ramt forkert, får du tallet at vide på dansk. Tallene er mellem 1 og 10.

Niv. 2: Du får tallet at vide på engelsk – men hvis du 3 gange har ramt forkert, får du tallet at vide på dansk. Tallene er mellem 1 og 20.

Niv. 3: Du får kun tallet at vide på engelsk. Tallene er mellem 1 og 20.

Spillet er styret med musen.



Lagerhylden - mellemstykke 

Pixeline besøger Ingolf på hans lager, hvor der er meget rodet.
Ingolf vil gerne have ryddet op, listen over hans ting er på engelsk,
så han er nødt til at have hjælp til at sortere tingene.

Du skal klikke på den ting, som Ingolf siger på engelsk.
Når tingen er fundet, forsvinder den fra hylden.
Til sidst får du mellemstykket til møllen.

Niveauerne er defineret på den måde.

Niv. 1: Lær en række simple engelske ord at kende.

Niv. 2: Lær en række engelske ord at kende.

Niv. 3: Lær en række lidt sværere engelske ord at kende.

Spillet er styret med musen.

Kiosken - møllevinger

I Pixelines kiosk på Solø er der en masse souvenirs, man kan købe.
Ingolfs familie, som kun taler engelsk, vil gerne købe ting fra kiosken.

Du skal hjælpe Pixeline med at finde ud af, hvad det er, gæsterne gerne vil have.

Klik på tingen, og klik derefter på gæsten for at aflevere tingen.

Til sidst kommer Ingolf ind med møllevingerne.

Niv. 1: Gæsten beder om en bestemt ting.
Niv. 2: Gæsten beder om en ting i en bestemt farve.
Niv. 3: Gæsten beder om en eller flere ting i bestemt størrelse og farve.

Spillet er styret med musen.

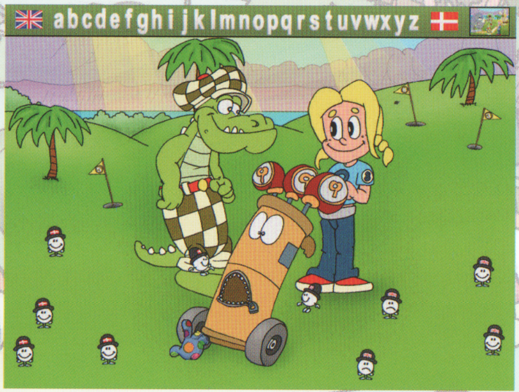
Vendespil - golfbane

Pixeline og Ingolf er taget ud på golfbanen for at finde den nederste del af møllen.
De danske og engelske golfbolde siger en masse forskellige sætninger – på hver sit sprog – når du klikker på dem.
Sætningerne macther to og to, på hvert sit sprog.

Spillet går ud på at finde to ens sætninger på engelsk og dansk. Golfbolde, der er matchet korrekt, hopper op i golftasken.
Hvis du klikker på to golfbolde, som ikke passer sammen, vil golfboldene se sure ud.
Du kan sagtens klikke på golfboldene flere gange.

Niveauerne er defineret på følgende måde:

Niv. 1: Du lærer at oversætte simple sætninger fra engelsk til dansk og omvendt.
Niv. 2: Du lærer at oversætte simple sætninger fra engelsk til dansk og omvendt.
Niv. 3: Du lærer at oversætte lidt sværere sætninger fra engelsk til dansk og omvendt.



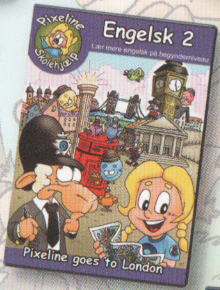
Leg og lær med Pixeline Skolestart

Med Pixelines skolehjælp får dit barn den bedste skolestart med spil, som på en sjov og anderledes måde optræner børns evner inden for udvalgte fag.

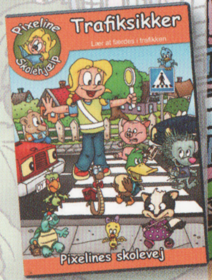
MATEMATIK 2
Tag med Pixeline og vennerne ud på det vildeste bilræs, hvor du løser 7 slags matematikopgaver og lærer om en masse spændende matematiske facts.

DANSK 2
Alle alfabetdyrene er sluppet løs i bogstavjung-len. Hjælp Pixeline med at fange dem, mens du lærer om bogstaver, stavning og ordbøjning.

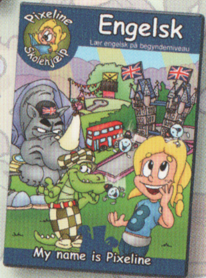
ENGELSK 2
Pixeline er taget til London for at hjælpe med at fange de mystiske mester-tyve. Du skal rundt i London og lære klokken, bogstaver, ord og sætninger på engelsk.



TRAFIKSIKKER
Pixeline har ud-sigt til optagelse i skolepatruljen! Lær om trafikkens regler, tavler og om at færdes mere sikkert i trafikken.



DANSK
Pixeline hjælper Bruce med at samle postfly-veren, mens du lærer om fonetik, læsning og stavning.



ENGELSK
Krokodillen Ingolf har en golfbane på Solø. Hjælp Pixeline og Ingolf med at samle det sidste hul, mens du lærer de engelske tal, sætninger og ord at kende.

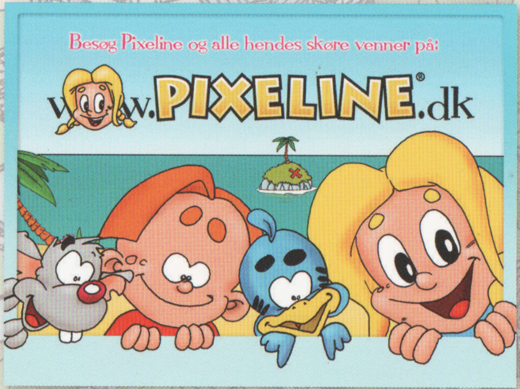
MATEMATIK
Wolles kaffemaskine er i stykker og det går ikke for uden kaffe, kan Wolle ikke tælle. Du lærer at tælle, om talværdier og at regne, mens I samler kaffemaskinen.

NATURFAG
Unga Bunka indianernes høv-ding har sovet over sig, så totepælens symboler er spredt for alle vinde. Hjælp med at samle dem sammen igen mens du lærer om naturen.

Hotline:
Kontakt hotline på: hotline@kreamedie.dk

Internet:
Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.

Besøg også Pixelines fætter Batta Batta – på: www.battabatta.dk



www.PIXELINE®.dk

HOTEL